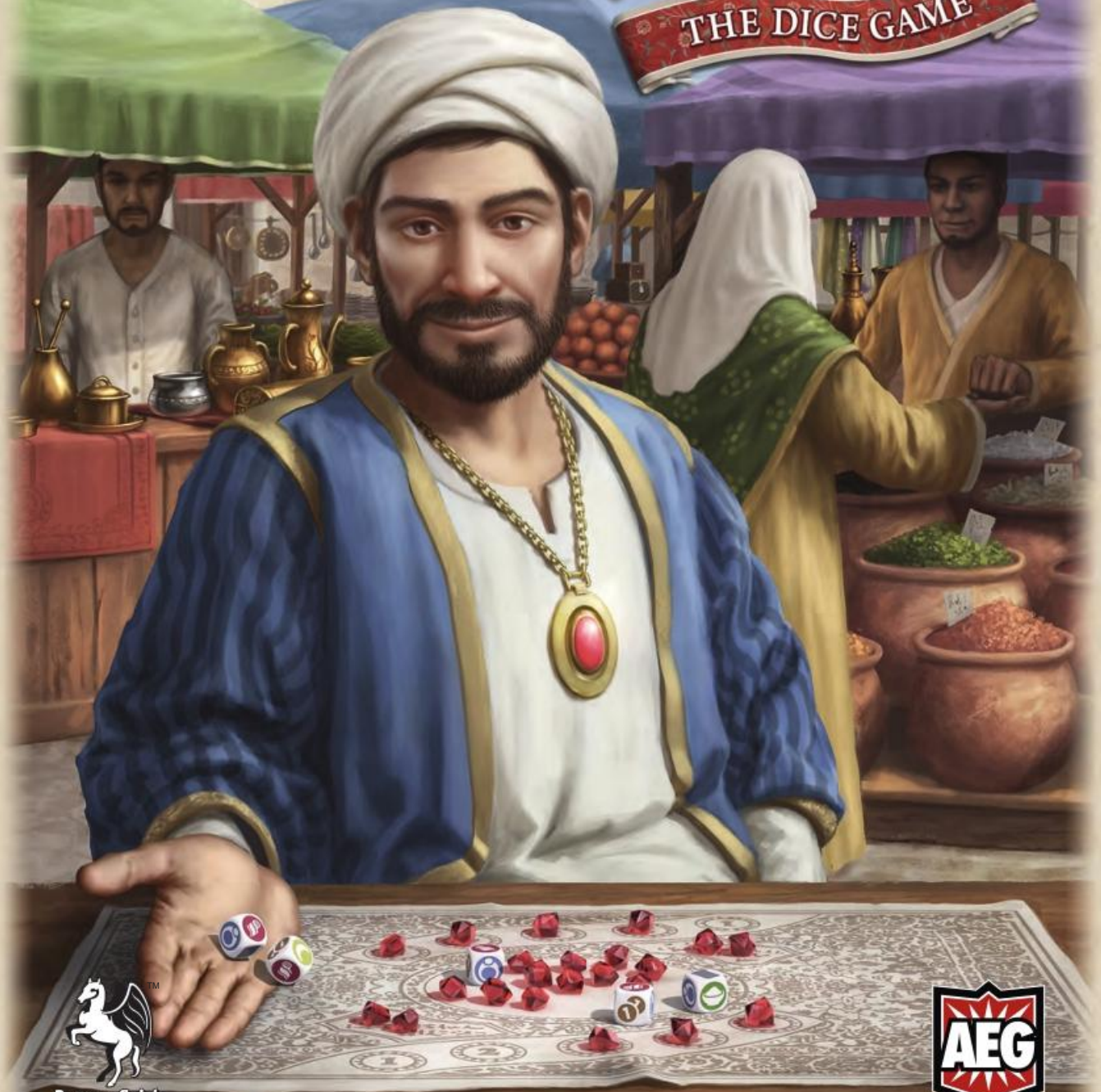


Rüdiger Dorn

Istanbul™

THE DICE GAME



Pegasus Spiele



Rüdiger Dorn

Istanbul™

THE DICE GAME

INTRODUZIONE

Benvenuti nel bazar di Istanbul! Siete pronti per una sfida commerciale? Se sì, dovrete acquisire i preziosi rubini più velocemente degli altri giocatori!

Non sarete soli: i vostri assistenti accumuleranno merci e soldi per voi. Utilizzate le risorse per investirle abilmente, o conservatele per acquistare i rubini! Con un pizzico di fortuna e una accorta strategia sarete i vincitori e potrete definirvi **Maestro della Gilda dei Mercanti!**

COMPONENTS



SVOLGIMENTO E SCOPO DEL GIOCO

Sei un commerciante nel bazar di Istanbul con l'obiettivo di essere il primo ad acquisire 6 rubini (5 rubini in 4 giocatori).

Avrai bisogno di soldi e merci per acquistare rubini e quindi avrai bisogno di assistenti, che sono rappresentati dai dadi. I sei simboli sul dado indicano cosa possono procurarti gli assistenti: carte bazar, Lira e quattro tipi di merci: stoffe (rosso), frutta (giallo), spezie (verde) e gioielli (blu).

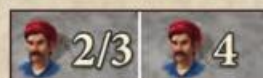
In ciascun turno invierai i tuoi cinque assistenti tirando i cinque dadi.

Con i simboli ottenuti e con le tesserine merci precedentemente immagazzinate potrete quindi svolgere due azioni come: raccogliere e immagazzinare risorse (merci, soldi e cristalli) o prendere carte bazar o tessere moschea per ottenere entrate aggiuntive.



SETUP DEL GIOCO

- 1 Posizionare la plancia al centro del tavolo sul lato corrispondente al numero di giocatori (2/3 giocatori o 4 giocatori).



- 2 Posizionare i **rubini** in tutti i cerchi contrassegnati con un pallino rosso nelle varie aeree commerciali sulla plancia di gioco. Non utilizzate gli spazi circolari con questo simbolo in una partita a due giocatori. Riponete ciascun rubino rimanente nella scatola, non saranno utilizzati.



- 3 Mescolate le **tessere moschea** a faccia in giù, giratene sei a faccia in su e posizionate le restanti in una pila a faccia in giù.
- 4 Mescolate le **carte bazar** e posizionatele a faccia in giù a formare un mazzo di pesca.
- 5 Posizionate i **dadi**, le **monete**, i **segnali merce** e i **cristalli** disponibili accanto alla plancia.
- 6 Ciascun giocatore prende una **tabella azioni** e un **cristallo**.
- 7 Scegliere il **giocatore iniziale** che **non riceverà monete** e, in senso orario dal giocatore iniziale, ciascun giocatore ottiene una moneta in più rispetto al giocatore alla sua destra.

RICONOSCIMENTI

The publisher and the designer would like to thank all play-testers and proof-readers for their valuable feedback.

Designer: Rüdiger Dorn

Illustrations: Andreas Resch

Graphic Design: Andreas Resch,
Jens Wiese

Realization: Ralph Bruhn

Translation: Ralph H. Anderson

AEG Project Lead: John Goodenough

AEG Proofing: Richard A. Edwards

AEG Production: David Lepore

Copyright © 2017 Pegasus Spiele GmbH, Germany

www.pegasus.de

All rights reserved. Reprinting or publishing of the rule book, game components or illustrations is prohibited without prior permission. Printed in China.

Warning: Choking Hazard!

Alderac Entertainment Group Inc. 555 N El Camino Real

#A393 San Clemente, CA 92672 USA

www.alderac.com/Istanbul

Questions? Email CustomerService@alderac.com



Pegasus Spiele



SEQUENZA DI GIOCO

La partita si svolge in round in cui ogni giocatore svolge il proprio turno a partire dal primo giocatore in senso orario. Il gioco termina alla fine del round in cui almeno un giocatore ha collezionato 6 rubini (5 rubini in 4 giocatori).

Sommario del turno:

1. **Prendere i bonus** delle tessere moschea (se possibile) che possono essere: 3 Lira, 1 cristallo, o 1 carta bazar. (Vedi i dettagli delle tessere moschea a pagina 6).
2. **Tirare i dadi.**
Normalmente i giocatori tirano 5 dadi, anche se le tessere moschea possono dare dadi aggiuntivi. In questa fase è possibile scartare un cristallo per ritirare quanti e quali dadi vuoi. Puoi scartare quanti cristalli vuoi per ritirare i dadi. Una volta svolta un'azione, non è più possibile ritirare i dadi.
3. **Eeguire le azioni.**
Normalmente i giocatori possono svolgere 2 azioni, anche se le tessere moschea possono dare azioni aggiuntive. Tutte le azioni possibili sono illustrate nel prossimo paragrafo.
4. **Passare i 5 dadi** al giocatore successivo in senso orario.

AZIONI

Utilizza il simbolo della faccia del dado rivolta verso l'alto, le tue tessere merce e le tue monete per svolgere le azioni.

Si applicano le seguenti regole generali:

- Si può utilizzare un solo dado per turno per svolgere un'azione.
- **Puoi utilizzare una tessera merce così come un simbolo dello stesso colore sulla faccia di un dado.**
- Un **segnalino merce marrone** può essere scartato e utilizzato come qualsiasi colore.
- Puoi svolgere la stessa azione **più volte** nello stesso turno.
- Devi completare un'azione prima di poterne iniziare un'altra.
- Se vuoi prendere tessere merce, cristalli, o Lira e non ce ne sono nella riserva generale, ciascun giocatore che possiede almeno una risorsa del tipo richiesto, deve scartare una risorsa di quel tipo nella riserva generale (ripetere più volte se necessario) quindi potete prendere la vostra risorsa.



La **tabella azioni** mostra tutte le possibili azioni.

Nel dettaglio:

- Sulla sinistra è rappresentato ciò che deve essere scartato per ottenere quanto rappresentato sulla destra.
- Sul lato sinistro sono rappresentati i simboli dei dadi, i simboli con le strisce indicano i 4 tipi di merce. Differenti lettere stanno per differenti merci.

NOTA: Quando si parla di "merci", si possono sempre utilizzare sia i simboli merce sul dado che le tessere merci.

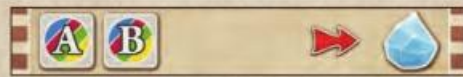


Di seguito le azioni disponibili:

Scarta 2 merci uguali:
prendi **1 tessera merce** dello stesso colore.



Scarta 2 merci differenti:
prendi **1 cristallo**.



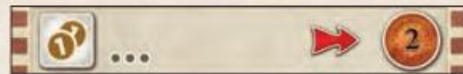
Scarta 3 merci differenti:
prendi **1 tessera merce marrone**.



Scarta 4 merci differenti:
prendi **2 tessere merce a tua scelta** (non marrone).



Scarta tutte i dadi con il simbolo soldi tirati:
prendi **2 Lira per ciascuno**.



Scarta quanti dadi con il simbolo carta che vuoi:
rivela 1 carta bazar dal mazzo di pesca per ciascun simbolo delle carte scartate (guarda pag. 7 per i dettagli delle carte bazar) scegli e utilizza una carta bazar e scarta tutte le carte rivelate nella pila degli scarti. Se il mazzo delle carte bazar è finito, mescola la pila degli scarti e crea un nuovo mazzo di pesca.



Prendi 1 tessera moschea a faccia in su tra quelle disponibili.
Scarta il numero di merci mostrate nella parte alta della



tessera. Pesca e rivela subito una nuova tessera moschea dalla cima del mazzo e aggiungila a quelle disponibili.

Importante: quando possiedi esattamente 5 tessere moschea (4 tessere moschea in 4 giocatori) immediatamente e solo una volta, prendi **1 rubino** dall'area moschee sulla plancia.



Scarta il numero di merci richiesto: prendi **1 rubino**. Il tipo e il numero di merci da scartare dipende su quale area mercato della plancia si trova il rubino.



Area mercato per i 4 tipi di merce:

la casella libera accanto al rubino mostra il numero di merci richieste di quel tipo.

Esempio per il prossimo rubino devi scartare 5 merci verdi.



Area mercato sul tappeto di sinistra:

scarta tutte le merci mostrate sul tappeto che non sono coperte da un rubino.

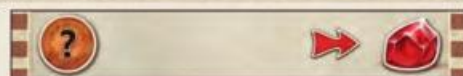
Esempio: per il prossimo rubino devi scartare una merce di ciascun tipo più 2 beni di tua scelta.



Area mercato sul tappeto di destra:

scarta il numero di Lira mostrato nella casella libera accanto al prossimo rubino disponibile.

Prendi **1 rubino**.



Esempio: per il prossimo rubino devi scartare 14 Lira.

FINE DEL GIOCO

Appena un giocatore ha collezionato almeno 6 rubini (5 rubini in 4 giocatori), si complete il round in corso così che ogni giocatore abbia giocato lo stesso numero di turni, quindi il gioco finisce.

Il giocatore con più rubini vince!

Se c'è un pareggio, i giocatori in parità vendono le loro tessere merci per 3 Lira ciascuno e i loro cristalli per 2 Lira ciascuno e le aggiungono alle loro Lira rimaste.

Il giocatore in pareggio con più Lira vince. Se il pareggio persiste, i giocatori in parità con più Lira condividono la vittoria.

TESSERE MOSCHEA

Le tessere moschea offrono un ulteriore vantaggio fino alla fine del gioco. Puoi avere più di una tessera moschea dello stesso tipo.

Non puoi usare le abilità mostrate sulla tua tessera moschea fino all'inizio del tuo prossimo turno.



Prendi **3 Lira** all'inizio del tuo turno.



Prendi **1 cristallo** all'inizio del tuo turno.



Rivela **1 carta bazar** all'inizio del tuo turno, svolgi l'azione e scartala.



Nel tuo turno puoi svolgere **1 azione aggiuntiva**.



Quando svolgi l'azione "prendi Lira", prendi **1 tessera merce** del colore mostrato.



Prendi **1 dado** quando ottieni questa tessera. Dall'inizio del tuo prossimo turno aggiungi questo dado al tiro dei dadi di ciascun turno.



CARTE BAZAR

Regole generali:



Lo spazio azione con questo simbolo si applica solo al giocatore di turno.



L'area con questo simbolo consente un'azione aggiuntiva che possono svolgere solo i giocatori non di turno. Le azioni delle carte che mostrano sia  che  possono essere svolte entrambe.



Solo una volta, scarta la risorsa prima della freccia rossa e prendi la risorsa successiva alla freccia.



Devi possedere (non scartare) le risorse raffigurate prima della freccia, prendi le risorse raffigurate dopo di essa, una sola volta.



Se non puoi o non vuoi svolgere l'azione rappresentata sulla carta puoi, in alternativa, prendere 1 Lira.



Prima della freccia rossa: scarta una delle tue tessere moschea.
Dopo la freccia rossa: Prendi una tessera moschea a faccia in su tra quelle disponibili.



Prendi 4 Lira.



Se scarti la risorsa raffigurata: prendi 3 o 4 Lira.



Prendi una tesserina marrone.



Prendi la tesserina merce raffigurata.



Prendi la tesserina merce raffigurata.



Se scarti 2 Lira: prendi la tesserina merce raffigurata.



Prendi la tesserina merce raffigurata e 3 Lira.



Prendi la tesserina merce raffigurata o 3 Lira.



Se scarti le risorse rappresentate: prendi il prossimo rubino da una delle aree mercato sulla plancia (eccetto l'area moschea).

Altrimenti: Prendi 1 Lira.



Se hai usato almeno due dadi con il simbolo carta per l'azione in corso: prendi la risorsa raffigurata.

Altrimenti: prendi 1 Lira

Nota: se riveli una di queste carte come una carta bonus all'inizio del tuo turno, non puoi soddisfare la condizione richiesta quindi puoi solo prendere 1 Lira.



Se possiedi il numero di tesserine merce marrone richiesto: prendi la risorsa raffigurata.

Altrimenti: prendi 1 Lira.



Se scarti le risorse mostrate prima della freccia rossa: prendi le risorse indicate dopo la freccia.

Altrimenti: prendi 1 Lira.

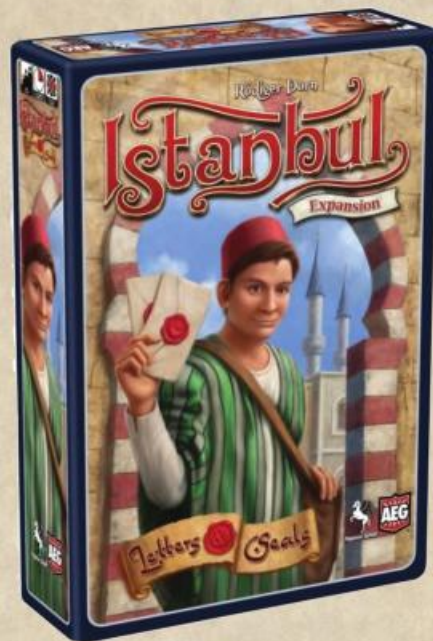
More trade excitement in the bazaar!

In Istanbul, the “*Kennerspiel des Jahres 2014*” (Strategy Game of the Year 2014), you are making your way through the Bazaar district as a trader trying to be the first to acquire valuable rubies. This successful game is characterized by simple rules, fast and exciting game play, balanced strategies of play, and a variable set up.



Mocha & Baksheesh

The first expansion, “Mocha & Baksheesh”, enlarges the Bazaar by 4 locations, enables the trade of coffee as well as the acquisition of gratuities from local guilds and tavern visitors.



Letters & Seals

The second expansion, “Letters & Seals”, opens up new and extraordinary strategies with business partners and jointly usable locations, and adds catacombs and secret societies.